

Mode d'emploi

MACADAM
BUMPER
CPC 969

Auteur : R. HERBULOT

ERE
ERE INFORMATIQUE

Vous venez d'acquérir un logiciel ERE INFORMATIQUE et nous vous en félicitons.

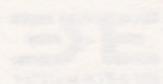
Afin de profiter au mieux des qualités de ce produit, nous vous conseillons :

- De ranger la cassette dans son étui après utilisation ;
- De ne pas la stocker à proximité d'une source de chaleur trop intense ni dans le champ magnétique d'un haut-parleur ou d'un poste de télévision.
- De nettoyer régulièrement les têtes de votre magnétophone à l'aide d'un tissu imbibé d'alcool à 90° ou d'un produit spécialisé.

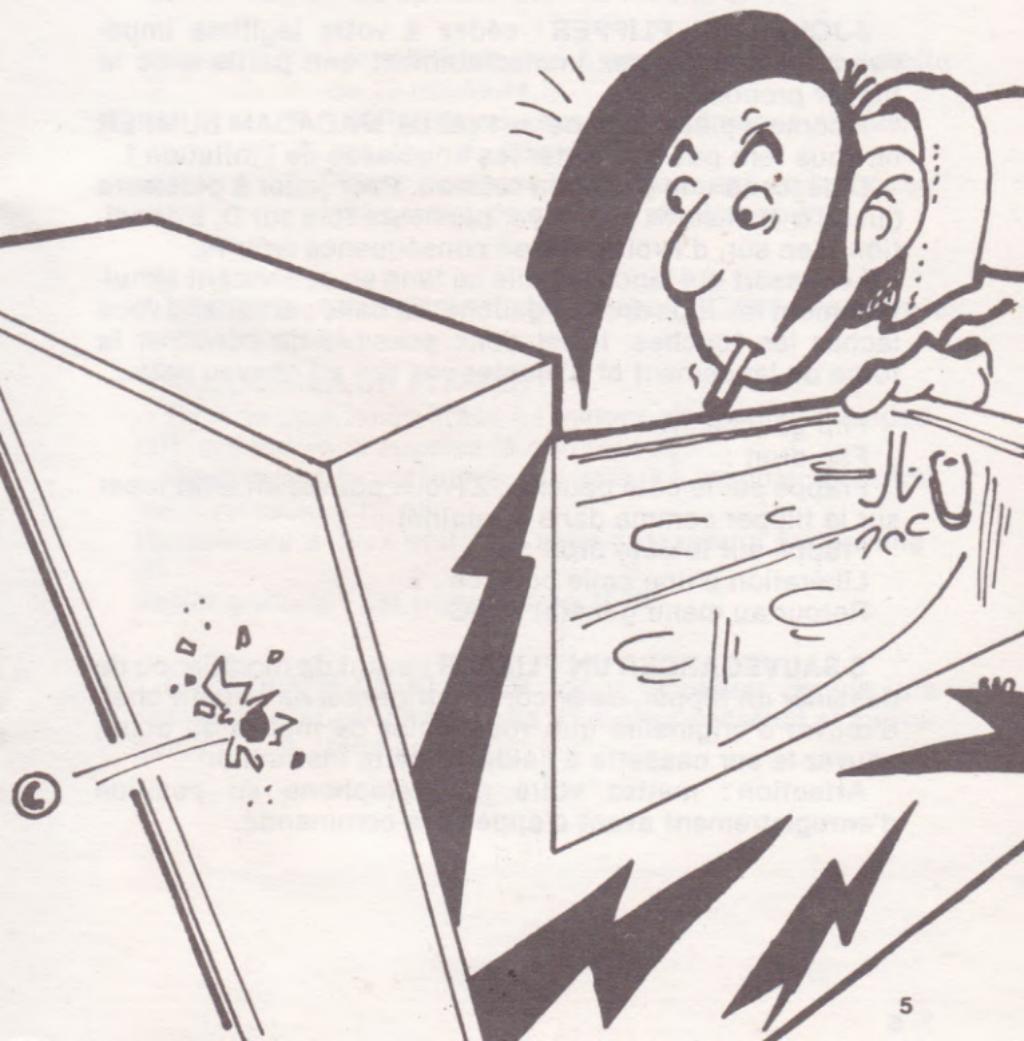


te EUSTAMBOUL enz. seipst en deuren te voorbereid
en deuren te voorbereid en deuren te voorbereid en deuren te voorbereid

deuren te voorbereid en deuren te voorbereid en deuren te voorbereid
deuren te voorbereid en deuren te voorbereid en deuren te voorbereid en deuren te voorbereid
deuren te voorbereid en deuren te voorbereid en deuren te voorbereid en deuren te voorbereid
deuren te voorbereid en deuren te voorbereid en deuren te voorbereid en deuren te voorbereid



MACADAM BUMPER



Grâce à ce programme extrêmement sophistiqué, vous allez pouvoir rivaliser avec les grands de la conception du flipper et vous entraîner sérieusement pour les tournées de fin de semaine au café du coin.

MENU GÉNÉRAL : les commandes sont accessibles par leur lettre initiale.

J-JOUER AU FLIPPER : cédez à votre légitime impatience et commencez immédiatement une partie avec le flipper proposé.

P comme pièce. 1 pièce = 1 partie. MACADAM BUMPER ne vous fera pas supporter les angoisses de l'inflation !

D descend une partie du tableau. Pour jouer à plusieurs (jusqu'à 4), il suffit d'appuyer plusieurs fois sur D, à condition bien sûr, d'avoir payé en conséquence (voir P).

Le ressort qui lance la balle se tend en actionnant simultanément les flips droit et gauche. La balle part quand vous lâchez les touches. Il est donc possible de contrôler la force de lancement et d'ajuster vos tirs au cheveu près...

Flip gauche : X

Flip droit : /

Frappe sur le côté gauche : Z (vous pouvez en effet taper sur le flipper comme dans la réalité)

Frappe sur le côté droit : \

Libération d'une balle coincée : E

Retour au menu général : ESC

S-SAUVÉGARDER UN FLIPPER : avant de modifier ou de dessiner un flipper, ou encore pour conserver le petit chef-d'œuvre d'originalité que vous venez de mettre au point, sauvez-le sur cassette à l'aide de cette instruction.

Attention : mettez votre magnétophone en position d'enregistrement avant d'appeler la commande.

D-DESSINER UN FLIPPER : vous allez pouvoir libérer vos idées les plus folles ! A votre gauche, les pièces standard répertoriées par des lettres. S'il y en a deux, elles correspondent respectivement à une pièce gauche et à son vis-à-vis de droite. Les traits rouges indiquent le point à partir duquel le dessin sera effectué, et qui correspond au curseur que vous déplacez à l'aide des touches fléchées. Y, G, H, B déplacent le curseur en laissant une trace. Pour effacer, combinez les options avec la touche CTRL

couleurs : O - redéfinition des 4 couleurs dans la palette de 27 couleurs.

P - définit la couleur des prochaines pièces.

@ - couleur du "Border".

[- dans ce mode, le curseur est un "pinceau" qui permet de colorier pixel par pixel.

A n'importe quel moment, la touche ESC vous ramène au menu principal.

M-MODIFIER UN FLIPPER

Rien de plus facile grâce à l'éditeur plein écran qui apparaît lorsque vous appelez la commande.

Positionnez le curseur sur la valeur à modifier et entrez les nouveaux chiffres.

Paramètres à deux chiffres : valeur maximum admissible : 98.

Partie gratuite : par tranches de 10000

C-CHARGER UN FLIPPER : pour récupérer depuis une cassette le flipper de rêve que vous avez construit et sauvegardé par la commande S.

pour nous être délivrée dans les meilleurs délais et dans les meilleures conditions. A l'effort malin et à la volonté de faire évoluer nos logiciels, nous ajoutons une volonté de faire évoluer notre façon de faire affaires.

REJOIGNEZ L'ÉLITE

Assurer l'édition et la diffusion internationale des meilleurs logiciels français, c'est notre raison d'être. Vos programmes et vos idées sont peut-être les best-sellers de demain.

Auteurs de logiciels, rejoignez l'élite :appelez Philippe Ulrich au (1) 387.27.27.

A bientôt.



ERE INFORMATIQUE

LOGICIELS ERE INFORMATIQUE DÉJÀ PARUS

ZX 81

Utilitaires

Domestiques

Réflexion

Action

Simulation

SPECTRUM

Utilitaires

Education

Réflexion

Action

Simulation

Rôle

Aventure

ZX TRI
GRAPHIX 81

BUDGET FAMILIAL
CHIROMANCIE

RIGEL
3D FORMULE 1
PANIQUE
CASSE BRIQUE
+ PENDU
SCORPIRUS
INTERCEPTEUR
COBALT

ZX TRANS
BASIC ETENDU
PRINT +
VOX
3D MOVER

MATH
HISTOIRE
OTHELLO
AWARI

PANIQUE
ANDROÏDE
PAINTING JOE
LOMBRIX

INTERCEPTEUR
COBALT
MANAGER

DON-JUANS &
DRAGUEURS
OBJECTIF ELYSEE
OPERATION
BLUE-MOON

ORIC-ATMOS

Utilitaires

Simulation

Rôle

Aventure

HADES

MASTER PAINT

BUSINESSMAN

MISSION DELTA

LE MILLIONNAIRE

MACADAM BUMPER

DON-JUANS &
DRAGUEURS

OBJECTIF ELYSEE

RENDEZ-VOUS
DE LA TERREUR

TERMINUS

LA CITE MAUDITE

OPERATION

BLUE-MOON

MOS

Utilitaires

Simulation

VOX
TABLO 5

LE MILLIONNAIRE
MISSION DELTA

AMSTRAD

Simulation

LE MILLIONNAIRE

LASER 200/310

Utilitaires

Education

DESASSEMBLEUR
BASIC ETENDU

CONJUGAISON 1
MATH 1

OTHELLO
AWARI

Réflexion

A PARAÎTRE PROCHAINEMENT :

AMSTRAD

MANAGER
MISSION DELTA
MICRO SAPIENS

MOS

LOMBRIX
CONJUGAISON
MANAGER

SPECTRUM

COMPILATEUR
INTEGRAL
MACADAM BUMPER
MICRO SAPIENS

Demandez notre catalogue détaillé à votre revendeur

ERE
ERE INFORMATIQUE

GARANTIE

Si, en dépit des soins apportés à la conception et à la réalisation de ce logiciel, celui-ci présentait quelque défaut le rendant inexploitable, remplissez la présente carte de garantie, faites apposer le cachet de votre revendeur, et retournez la cassette dans son emballage d'origine et avec son mode d'emploi à :

ERE INFORMATIQUE 27, rue de Léningrad 75008 Paris
qui vous l'échangera.

NOM

Adresse

Code Postal..... Ville.....

Marque de votre ordinateur :

Date d'acquisition :

Magnétophone utilisé :

Nom du logiciel :

Date d'acquisition :

Problème rencontré :

Date : Cachet du revendeur :



MACADAM BUMPER CPC 464

Lassé du flipper ? Allons donc !
MACADAM BUMPER, transformable
à volonté, donne libre cours à vos
talents de joueur et se plie à toute
votre fantaisie créative.

Ce boîtier contient :

- 1 cassette
- 1 manuel complet

27, rue de Leningrad 75008 Paris
Tél:(1) 387.27.27 +